

Metoda MCTS byla poprvé představena v roce 2006 a okamžitě uspěla ve hře GO. Její největší výhodou je, že nepotřebuje ohodnocovací funkci, která se ve spoustě her často obtížně navrhuje. Místo toho je založena na náhodných simulacích. Tato práce popisuje principy metody MCTS a zabývá použitelností MCTS v deskové hře Metro. V textu jsou popsány vlastnosti hry Metro, díky kterým je pro metodu MCTS vhodná. Součástí práce je software Metro sloužící jako herní prostředí upravené Metro. V něm je naimplementována umělá inteligence založená na metodě MCTS.